

**PENGEMBANGAN PAKET INTERAKSI SOSIAL
UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH**

ARTIKEL



**Oleh:
ISHLAKHATUS SA'IDAH
NIM. 12010014044**

**Dosen Pembimbing:
Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag, M.Pd
NIP. 19780906 200501 2 001**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
2016**

Pengembangan Paket Permainan Interaksi Sosial Untuk Siswa Sekolah Menengah

Developing Packet Of Social Interaction Games For High School Students

Ishlakhatus Sa'idah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (ishlakhatus.saidah@yahoo.com)

Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag, M.Pd.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (najlahnaqiyah@gmail.com)

Abstrak

Kurangnya informasi mengenai permainan-permainan yang bisa digunakan dalam pemberian layanan, membuat guru BK tetap menggunakan teknik tradisional berupa ceramah dan diskusi. Oleh karena itu, perlu adanya sumber acuan permainan sebagai sumber informasi guru BK dalam memberikan layanan dengan teknik bermain yang mengoptimalkan interaksi sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini pun bertujuan untuk menghasilkan paket permainan interaksi sosial yang dapat digunakan guru dalam melakukan pelayanan kepada siswa sekolah menengah yang memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Hal ini sesuai dengan model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (2008)

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua ahli Bimbingan dan Konseling, paket permainan interaksi sosial untuk siswa sekolah menengah yang telah menjadi produk penelitian ini memperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 93,75%, kriteria kelayakan sebesar 95%, kriteria kepatutan sebesar 100%, dan kriteria ketepatan sebesar 98,93%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 96,92%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, hasil tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan untuk hasil uji calon pengguna produk yang dilakukan oleh guru BK SMPN 1 Kamal Bangkalan dan guru BK SMAN 22 Surabaya, produk ini memperoleh persentase kriteria kegunaan sebesar 100%, kriteria kelayakan sebesar 93,75%, kriteria kepatutan sebesar 90,63%, dan kriteria ketepatan sebesar 96,88%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 95,32%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005), hasil tersebut juga telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa paket permainan interaksi sosial untuk siswa sekolah menengah telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci: Paket Permainan, Interaksi sosial.

Abstract

The aim of this study is to produce a packet of social interaction games which had fulfilled the criteria of the purpose, the worthiness, the accuracy and the properness. It is appropriate with research model and development which found by Borg & Gall and it has been simplified by Puslitjaknov team (2008). Therefore, this packet of interaction game can be used by the teacher in giving the counseling service to the high schools students.

As the result of validation test done by two experts of guidance and counseling, this packet of social interaction games which has become the research product get the percentage as follows: the purpose criterion is 93,75%, the worthiness criterion is 95%, the accuracy criterion is 100%, and the properness criterion is 98,93%. The average of the properness criterion is 96,92%. In another word, based on the criterion of properness (Mustaji, 2005), the result has fulfilled the very good criterion and no need to be revised. Moreover, as the result of the test by the user product candidate done by the counselor of SMPN 1 Kamal Bangkalan and SMAN 22 Surabaya, this product get the purpose criterion

is 100%, the worthiness criterion is 93,75%, the accuracy criterion is 96,88%. and the properness criterion is 90,63%, The average of the properness criterion is 96,92%. Therefore, based on the criterion of properness (Mustaji, 2005), that result has fulfilled the very good criterion and no need to be revised. Subsequently, it is clear that packet of social interaction games for high school students, has fulfilled the acceptability criterion.

Keywords: *Packet of game, Social interaction*

PENDAHULUAN

Siswa di sekolah menengah dapat dikategorikan dalam fase hidup remaja. Santrock (2007) menjelaskan bahwa masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Remaja yang dapat melatih emosinya, akan lebih mampu menguasai emosi-emosi yang negatif, dan dapat membantu untuk menghadapi berbagai situasi yang akan mendatangkan kebahagiaan bagi dirinya. Remaja yang memiliki kecerdasan emosi akan lebih terampil dalam menenangkan dirinya.

Remaja yang belajar mengenali dan menguasai emosinya akan menjadi lebih percaya diri, lebih sehat secara fisik dan psikis dan cenderung akan menjadi orang yang sehat secara emosi. Kesehatan emosi ini sangat diperlukan remaja dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hinigharst (dalam Sarwono, 2012) mengatakan seorang remaja harus memiliki interaksi yang baik dengan lingkungannya.

WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi. Remaja adalah suatu masa dimana: (1) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual, (2) Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, (3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Sarwono, 2012).

Tahapan perkembangan individu pada masa remaja yang bertepatan dengan masa usia sekolah menengah yang dibagi menjadi tiga bagian (Yudhawati dan Dany, 2011), yaitu: (1) Masa remaja awal yang biasanya ditandai dengan pubertas, gejala – gejala dalam jasmani dan mental, prestasi serta sikap sosial. (2) masa remaja madya ditandai dengan adanya dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, sehingga memperjuangkan sesuatu yang dipandang bernilai. (3) masa remaja akhir ditandai dengan mulai adanya pendirian hidup yang lebih matang.

Gambaran umum perilaku remaja menurut Makmun, 2002 adalah remaja bergaul dengan jumlah teman yang

lebih terbatas dan selektif namun memiliki kurun waktu yang lebih lama. Hubungan ini biasanya terjalin antara remaja dengan teman dekat yang menjadi pilihannya.

Tugas perkembangan yang harus dicapai remaja usia 12-21 tahun disebutkan dalam 10 hal berikut, yakni : (1) mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, (2) mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita, (3) menerima keadaan fisik dan menggunakannya secara efektif, (4) mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, (5) mencapai jaminan kemandirian ekonomi, (6) memilih dan mempersiapkan karier, (7) mempersiapkan pernikahan dan hidup berkeluarga, (8) mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan bagi warga Negara, (9) mencapai perilaku yang bertanggung jawab secara sosial, (10) memperoleh seperangkat nilai sistem etika sebagai petunjuk/pembimbing dalam berperilaku.

Sesuai dengan tahap perkembangan individu usia remaja pada poin pertama, memiliki hubungan yang matang dan baik dengan teman sebaya merupakan hal yang penting untuk dilakukan anak usia remaja akhir. Memiliki hubungan yang baik berjalan lurus dengan kemampuan interaksi sosial yang seharusnya juga baik.

Bagi remaja kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga ternyata sangat besar, terutama kebutuhan interaksi dengan teman-teman sebayanya, hasil penelitian Larson menemukan fakta bahwa 74,1% waktu remaja dihabiskan bersama orang lain di luar keluarganya. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa interaksi sosial atau menjalin hubungan dengan orang lain merupakan kebutuhan yang penting dan mendasar bagi remaja mengingat sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama orang-orang di luar lingkungan keluarganya (Santrock, 2007).

Sebagai seorang individu di masa transisi, para remaja memiliki keinginan agar bisa diterima dalam kelompok teman sebaya, sehingga remaja tersebut berusaha menyesuaikan diri dengan kelompok teman-teman sebayanya. Penyesuaian ini bisa berupa gaya hidup, perilaku, pendapat, dan lain sebagainya. Akibat langsung dari adanya penerimaan teman sebaya bagi seorang remaja adalah rasa berharga dan berarti serta dibutuhkan oleh kelompoknya, hal ini yang menimbulkan rasa senang,

gembira, puas serta bahagia sehingga memberi rasa percaya diri yang besar pada remaja.

Sebaliknya remaja yang merasa diabaikan atau pun ditolak oleh kelompoknya, akan menghadapi frustrasi yang menimbulkan rasa kecewa akibat penolakan atau pengabaian dari teman-temannya, hal ini dapat membuat seorang remaja bertindak laku yang pengunduran diri maupun agresif. Tingkah laku yang bersifat mengundurkan diri antara lain: melamun, menekuni hobi secara berlebihan, menyendiri, onani/masturbasi secara berlebihan, atau tingkah laku yang bersifat agresif antara lain, mengeritik, suka berdebat, suka menyebarkan gosip, suka memfitnah dan sebaliknya.

Walaupun berada di fase hidup remaja, seorang individu tetaplah manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang senantiasa hidup dalam suatu lingkup masyarakat baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan psikologis yang di dalamnya saling mengadakan hubungan timbal balik antar individu satu dengan individu yang lainnya, salah satu ciri bahwa kehidupan sosial itu ada yaitu dengan adanya interaksi, interaksi sosial menjadi faktor utama di dalam hubungan antar dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi (Lusiana, 2014).

Kondisi ini sejalan dengan salah satu tugas perkembangan pada remaja yaitu memperluas hubungan interpersonal dan berkomunikasi dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan. Semakin baik hubungan interaksi sosial yang dimiliki siswa maka perkembangan karakter yang dimiliki oleh siswa diharapkan dapat berkembang dengan lebih baik. Ketrampilan sosial memang perlu dilatihkan pada remaja, misalnya, kemampuan untuk menolong, memiliki empati dan peka terhadap orang lain, ketrampilan berkomunikasi dengan teman dan orang tua serta mengembangkan berbagai karakter remaja (Naqiyah, 2016).

Lingkungan sosial merupakan wadah bagi siswa untuk belajar berinteraksi dengan orang lain, melakukan kerjasama antar individu, mematangkan psikis agar lebih mampu berpikir dewasa, mampu berempati terhadap orang lain, mampu menerima setiap perbedaan yang ada antar individu, dan lain-lain. Hal-hal ini diharapkan mampu mempengaruhi tingkah laku dan sikap siswa sehingga mampu menunjukkan karakter yang sesuai dengan aturan yang ada dan tuntutan di masa yang akan datang. Menurut Piaget (dalam Sarwono, 2012) interaksi sosial merupakan satu dari empat faktor yang menyebabkan adanya perbedaan cara berfikir anak dalam setiap tahapnya. Interaksi sosial ini akan memiliki pengaruh dalam pola berfikir anak.

Dalam kehidupannya sebagai manusia, siswa tidak akan lepas dari adanya interaksi sosial bersama orang lain. Untuk mencapai kebahagiaan hidup, selain dengan meningkatkan aktualisasi diri individu juga harus dapat

bekerjasama dengan orang lain baik secara individu maupun secara kelompok. Walgito (dalam Dayakisni, 2009) menyatakan interaksi sosial siswa dengan teman-temannya di sekolah memiliki peranan penting dalam pertumbuhan anak. Kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial antara siswa yang satu dengan siswa yang lain berbeda-beda. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang tinggi dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan rutin yang dilakukan sehari-hari seperti senang melakukan kerjasama, suka bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain serta sangat peka terhadap lingkungan sekitar.

Beberapa gejala yang menunjukkan terjadinya kemampuan interaksi sosial rendah siswa diantaranya adalah siswa yang hanya berteman dengan teman tertentu saja, ketika ada diskusi kelompok hanya diam saja, dan sulit diajak bekerja sama ketika belajar kelompok. Hal ini menimbulkan interaksi sosial antar siswa akan tetap rendah, tidak ada rasa saling peduli antara siswa yang satu dengan siswa yang lain, tidak ada kerja sama yang terjalin antara siswa yang satu dan yang lain, tidak ada komunikasi yang baik antara siswa yang satu dengan yang lain, dan siswa hanya akan berteman dengan teman-teman tertentu saja.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada Guru BK di SMA Negeri 13 Surabaya pada tanggal 4 Mei 2015 diperoleh informasi bahwa dalam masalah sosial ditemukan adanya beberapa siswa yang membentuk geng, selain itu siswa juga tidak mempunyai kepedulian terhadap orang lain. Rendahnya kemampuan interaksi sosial yang dialami siswa ditunjukkan dari perilaku siswa seperti saling mengejek antar geng, siswa hanya bersedia belajar bersama teman geng saja, siswa sering memandang kedudukan sosial antara kaya dan miskin, siswa sering merendahkan teman lain yang dianggap kurang gaul, siswa sering berdebat ketika berselisih pendapat sehingga menjadikan kelas menjadi gaduh, komunikasi antar siswa kurang baik dan terlihat menggerombol ketika di kelas.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di SMPN 51 Surabaya pada tanggal 12 September 2015, gejala rendahnya kemampuan interaksi sosial yang ada dapat diketahui dari sikap yang kurang peduli antar sesama siswa, dan mereka saling berlomba-lomba untuk menjadi terbaik dalam kelas tersebut. Namun ketika berkelompok, terlihat sekali sikap individual antar sesama, yaitu ketika di dalam kelas tersebut dibentuk kelompok-kelompok kecil untuk diskusi, sangat nampak sikap individual mereka, karena masih terbawa dari kebiasaan pada masa kanak-kanak saat berada di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tes IKMS yang dilakukan di SMPN 3 Madiun pada 29 Juni 2015 menunjukkan hal yang serupa yakni 74% siswa (142 dari 192 siswa) yang mengisi IKMS membutuhkan informasi atau ketrampilan

meningkatkan hubungan sosialnya dengan lingkungan barunya. Menurut hasil wawancara dengan 4 siswa kelas VII diketahui bahwa siswa tersebut merasa canggung dan tidak nyaman dengan lingkungan baru. Sedangkan di lain sisi, mereka belum mampu berinteraksi dengan baik dengan teman-temannya karena perasaan malu, takut, dan sebagainya.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas menunjukkan sikap-sikap tersebut merupakan ciri kemampuan interaksi sosial yang rendah, yaitu kurangnya kontak sosial dan komunikasi antar siswa. Soekanto (2013:58) menjelaskan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu (1) adanya kontak sosial dan (2) adanya komunikasi. Kalau berbagai permasalahan tersebut tidak segera diatasi, interaksi sosial antar siswa akan tetap rendah, tidak ada rasa saling peduli antar siswa, tidak ada komunikasi yang baik antar siswa, dan siswa hanya berteman dengan siswa tertentu saja. Oleh karena itu, berbagai bentuk permasalahan yang terkait dengan kemampuan interaksi sosial siswa tersebut harus segera diatasi.

Bimbingan dan Konseling merupakan bagian integral dalam satuan pendidikan yang berperan dalam memberikan bantuan kepada siswa dalam menghadapi hambatan-hambatan yang terjadi dalam kegiatan belajar maupun sosial. Selain itu, bimbingan dan konseling juga mempunyai peran proaktif dan sistematis dalam membimbing fase perubahan sisi mental agar siswa mencapai tingkat perkembangan yang optimal. Seperti diketahui, perubahan perilaku tersebut merupakan proses perkembangan siswa melalui proses interaksi antara individu terhadap lingkungan dengan melakukan interaksi yang sehat dan produktif. BK juga memegang tugas dan tanggung jawab yang penting dan lebih luas dalam mengembangkan lingkungan sekaligus membangun interaksi dinamis antara individu di dalamnya.

Hasil evaluasi di lapangan, adapun masalah dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling adalah rendahnya kualitas pemberian layanan, misalnya kurang menariknya pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang didominasi dengan metode ceramah dan diskusi. Hal ini memang bukan sepenuhnya kesalahan dari BK mengingat minimnya waktu yang dimiliki guru BK untuk memberikan layanan kepada siswa. Namun, hal ini sangat mempengaruhi tujuan dari pemberian layanan, misalnya dalam meningkatkan interaksi sosial siswa yang pada dasarnya sangat membutuhkan praktik secara langsung sehingga kemampuan yang diharapkan bisa tercapai.

Pada realitanya, guru BK hanya mengedepankan pemberian materi bukan penguasaan kemampuan tertentu. Oleh karena itu, guru BK hanya berusaha menyampaikan materi tersebut dengan teknik yang sesuai dengan kemampuan guru BK tersebut. Teknik yang biasa

digunakan adalah teknik ceramah dan diskusi. Proses layanan juga kurang memperhatikan kenyamanan siswa dalam proses pemberian layanan.

Pendapat dari guru BK SMPN 3 Madiun. Menurut mereka, metode ceramah dan diskusi sering dipilih dalam memberikan layanan karena dianggap paling mudah dan sederhana. Menurut mereka, di samping alokasi waktu guru BK di kelas sangat terbatas, informasi tentang permainan dalam bimbingan konseling juga sangat minim sehingga pemberian layanan terkesan ala kadarnya.

Hal senada diungkapkan oleh guru BK SMPN 1 Kamal Bangkalan bahwa guru BK memahami bahwa teknik ceramah atau diskusi terbatas pada keterampilan-keterampilan tertentu dalam proses bimbingan. Misalnya untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, guru BK menyadari bahwa teknik yang lebih efektif adalah teknik bermain. Namun, akibat kurangnya informasi mengenai permainan-permainan yang bisa digunakan dalam pemberian layanan, membuat guru BK tetap menggunakan teknik yang sama.

Di lapangan, teknik ceramah tetap dilakukan oleh beberapa guru BK di sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman mengenai permainan-permainan yang dapat digunakan dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling khususnya untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Padahal, jika menggunakan permainan, tentu hasil dari sekaligus proses jalannya kegiatan konseling dapat lebih optimal. Bahkan, berdasarkan dari hasil pengamatan di lapangan, permasalahan tersebut bukan hanya ditemui pada jenjang sekolah menengah pertama saja, melainkan di sekolah menengah atas juga.

Jika dilihat dari sisi siswa, teknik yang paling disukai oleh siswa adalah teknik bermain. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa 87% (167 dari 192 siswa) siswa lebih menyukai menggunakan teknik bermain dalam pemberian layanan bimbingan konseling di sekolah daripada menggunakan teknik yang lain. Terlepas dari berbagai alasan siswa memilih hal tersebut, perlu kita sadari perlunya inovasi layanan khususnya teknik bermain dalam bimbingan konseling agar layanan yang diberikan mampu diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan siswa melalui penyebaran angket sejumlah 80 angket kepada siswa SMAN 13 Surabaya pada tanggal 23 Oktober 2015 diketahui bahwa siswa membutuhkan ketrampilan dalam hal pengenalan/ keakraban, kerjasama, komunikasi, kreativitas dan kepercayaan. Hal ini didukung oleh hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan di SMPN 51 Surabaya pada tanggal 24 Oktober 2015, dari responden yang berjumlah 30 siswa menghasilkan data sebagai berikut kerja sama 75%, persaingan 48%, pertikaian 49%, akomodasi 48%, keberanian 49%, keakraban 80%,

komunikasi 85%, kreativitas 83%, kepercayaan 89%, potensi diri 44%.

Nursalim dan Suradi (dalam Riksa, 2008)) menjelaskan bahwa teknik bermain adalah salah satu teknik yang digunakan sebagai objek untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan psikis dari individu. Dengan permainan tersebut individu dapat menyalurkan dan melampiaskan ketegangan-ketegangan emosinya. Hal ini searah dengan pendapat Santrock (2010:271) yang menyatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri.

Sadiman (2009) menyebutkan bahwa permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan memiliki kelebihan antara lain menyenangkan untuk dilakukan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari para pemain, adanya umpan balik langsung dari pemain, dsb. Jika dilihat dari definisi permainan dan kelebihan permainan maka dapat dipastikan bahwa permainan dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

Melalui penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka peneliti terdorong dan tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan paket permainan interaksi sosial untuk siswa sekolah menengah” sebagai referensi permainan dalam bimbingan dan konseling.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan paket permainan interaksi sosial untuk siswa sekolah menengah yang memenuhi kriteria akseptabilitas.

Paket adalah media yang berisi berbagai kegiatan dan dikemas secara tertulis sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri uraian tertulis tersebut (Suparman dalam Mulyadi, 2015).

Paket permainan adalah paket berisi kumpulan permainan yang digunakan dalam konteks bimbingan konseling yang dirancang sebagai sarana informasi permainan interaksi sosial dalam pelaksanaan pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Paket permainan interaksi sosial ini berbasis teori *Quantum Teaching* yang bersandar pada konsep: *Bawalah Dunia Mereka Ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita Ke Dunia Mereka* ini memiliki kerangka rancangan belajar yang dikenal Sebagai TANDUR.

Pengembangan paket permainan interaksi sosial dapat diartikan sebagai bentuk pengembangan media cetak berupa paket yang berisi panduan atau petunjuk dan informasi mengenai permainan yang dapat diaplikasikan kepada teman siswa.

Paket permainan ini berisi lima bagian yakni bagian keakraban, kerja sama, komunikasi,

kreativitas dan kepercayaan. Lima bagian ini merupakan beberapa hasil turunan dari indikator dan bentuk dari interaksi sosial.

METODE

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan Borg dan Gall yang telah disederhanakan menjadi lima tahap oleh Tim Puslitjaknov (2008) dengan tahapan sebagai berikut (1) analisis produk yang dikembangkan, (2) pengembangan produk awal, (3) konsultasi dengan ahli media dan ahli bahasa, (4) uji validasi ahli, dan (5) uji validasi pengguna. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan revisi pada produk di beberapa tahapan penelitian.

Desain uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah produk berupa paket permainan yang akan divalidasi kepada ahli bimbingan (calon pengguna).

Subjek dan data penelitian

Subjek uji validasi dalam penelitian pengembangan ini meliputi ahli dalam bimbingan dan konseling sebagai subjek uji validasi ahli, guru BK sebagai subjek uji validasi pengguna.

1. Subjek uji validasi ahli terdiri dari dua orang yaitu: Wiryo Nuryono, S.Pd, M.Pd selaku dosen Bimbingan Konseling, Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd, M.Pd selaku dosen Bimbingan Konseling. Subjek uji validasi pengguna adalah guru BK

Selain melibatkan ahli dalam bidang bimbingan dan konseling serta calon pengguna produk, peneliti juga melibatkan ahli media dan ahli bahasa sebagai konsultan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Konsultasi yang dilakukan peneliti bersama ahli media dan ahli bahasa dilakukan sebelum peneliti melakukan uji ahli demi kesempurnaan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Adapun ahli media yang menjadi konsultan dari produk yang akan dikembangkan adalah Denok Setiawati, S.Pd, M.Pd, Kons. selaku dosen bimbingan konseling yang kompeten dalam bidang media pembelajaran dan telah menempuh pendidikan S2. Sedangkan ahli bahasa yang menjadi reviewer dari produk yang akan dikembangkan adalah Prof. Dr. Suyatno selaku dosen bahasa Indonesia yang kompeten dalam bidang kebahasaan dan telah menempuh pendidikan S3.

Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hasil angket terhadap penilaian dari ahli. Angket atau kuesioner menurut Sugiyono (2012: 142) merupakan teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Instrument pengumpul data tersebut digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan penilaian dari ahli validator terhadap paket permainan. Penilaian tersebut untuk mengetahui nilai dari empat aspek kelayakan, yaitu kelayakan materi, media, bahasa, dan penyajian.

Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penilaian kebutuhan dilakukan dengan menggunakan aplikasi perhitungan *Microsoft Excel 2010*. Sementara analisis hasil uji ahli menggunakan rumus distribusi frekuensi, yaitu

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Presentase

F : Frekuensi jawaban alternatif

N : Number of case

Dari rumus tersebut digunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kriteria sebagai berikut

Sangat baik	: 4
Baik	: 3
Kurang baik	: 2
Tidak baik	: 1

Kemudian hasil angket ditarik kesimpulan dengan kriteria penilaian berikut

Tabel 1.1 Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0%-55%	Tidak baik, perlu direvisi

(Puskurbuk: 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang dihasilkan meliputi hasil penilaian kebutuhan, proses pengembangan, isi buku panduan, dan kualitas buku panduan yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Penjabarannya adalah sebagai berikut

Hasil Penilaian Kebutuhan

Penilaian kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap informasi ketrampilan interaksi sosial siswa. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah kisi-kisi instrument kebutuhan siswa untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan oleh siswa terhadap ketrampilan tersebut.

Berdasarkan instrument yang disebarakan kepada 30 orang siswa SMPN 51 Surabaya didapatkan hasil lima informasi yang dibutuhkan dan sangat dibutuhkan tentang

informasi ketrampilan. Adapun kelima informasi tersebut adalah kerja sama 75%, keakraban 80%, komunikasi 85%, kreativitas 83%, kepercayaan 89%.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut maka kelima informasi tersebut kemudian dikembangkan dalam proses pengembangan dalam jenis permainan untuk diterapkan dalam paket permainan yang dikembangkan.

Proses Pengembangan

Dalam penelitian ini proses pengembangan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

a) Tahap analisis produk yang akan dikembangkan (Need Assesment)

Pada fase ini terdapat dua tahap yang dilakukan, yakni studi kepustakaan dan penyusunan model produk. Adapun hasil dari fase ini adalah menghasilkan tujuan berupa kegiatan pengembangan paket permainan interaksi sosial dengan materi sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, yakni keakraban, kerjasama, komunikasi, kreativitas dan kepercayaan.

b) Pengembangan produk awal

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mencoba untuk menguraikan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan, seperti perumusan tujuan penggunaan produk dan permainan yang akan dimasukkan dalam produk tersebut. Tahap ini, peneliti juga telah mencetak draf yang telah disusun pada tahap pertama menjadi sebuah paket permainan interaksi sosial.

c) Konsultasi dengan ahli media dan ahli bahasa

Konsultasi dengan ahli media dan ahli bahasa dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memperoleh masukan yang berupa kritik dan saran demi kesempurnaan produk yang telah dikembangkan melalui revisi. Data konsultasi dengan ahli media dan ahli bahasa dikumpulkan melalui instrumen konsultasi yang diadaptasi dari kriteria mutu (standar) buku nonteks pelajaran oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014).

Masukan yang didapat dari hasil konsultasi dengan ahli media adalah pergantian gambar pada cover agar lebih menunjukkan proses interaksi sosial. Sedangkan masukan dari ahli bahasa adalah perlu adanya perbaikan pada penggunaan kata yang kurang tepat. Sebelum menuju tahapan selanjutnya, peneliti melakukan revisi produk terlebih dahulu sesuai dengan arahan dari ahli media dan ahli bahasa.

d) Uji validasi ahli

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian melalui skala penilaian dan kolom masukan/ komentar. Data uji validasi ahli dikumpulkan melalui instrumen penilaian

berdasarkan aspek evaluasi program, proyek, dan materi pendidikan dalam rangkuman buku *Standart for Evaluation Educational Programs, Project, and Materials (The Joint Committe on Standards for Educational Evaluation)* yang meliputi kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan.

e) **Uji validasi pengguna**

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian oleh ahli pengguna yaitu guru BK SMPN 1 Kamal dan guru BK SMAN 22 Surabaya melalui instrument penilaian yang meliputi kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan.

Adapun hal lain yang perlu dikaji ulang berdasarkan temuan ketika pelaksanaan pengembangan produk berupa paket permainan ini yaitu langkah-langkah penelitian menurut Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008). Terdapat lima tahapan yaitu analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, konsultasi dengan ahli media dan bahasa, uji validasi ahli dan uji validasi pengguna. Namun kenyataan di lapangan berbeda dengan kelima tahapan tersebut karena antara tahap konsultasi dengan ahli media dan bahasa dengan uji validasi ahli perlu adanya tahapan revisi. Begitu juga setelah tahapan uji validasi ahli dan uji validasi pengguna, tahap revisi sangat diperlukan guna menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan.

Dari sudut pandang lain, menurut Mustaji (2005) jika produk paket permainan interaksi sosial ini telah mendapatkan presentase nilai di atas 66%, maka produk tersebut tidak perlu direvisi. Pernyataan ini bertolak belakang dengan kebutuhan di lapangan. Berdasarkan hal itu, peneliti memahami beberapa hal antara lain: standar presentase nilai di atas 66% itu digunakan dalam data kuantitatif saja, sedangkan data kualitatif berupa komentar dan saran konsultan atau penguji harus melalui proses revisi. Jadi dalam setiap tahapan pengembangan yang berbentuk konsultasi dan uji, pasti akan melalui tahap revisi sebelum lanjut ke tahapan berikutnya.

Isi Paket Permainan Interaksi Sosial

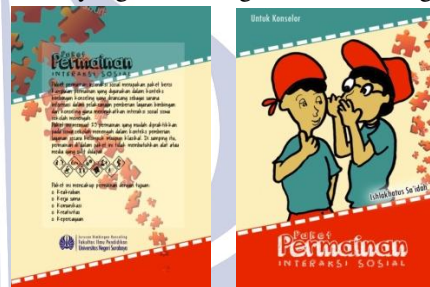
Setelah seluruh proses pengembangan dilakukan didapatkan produk berupa Paket Permainan Interaksi Sosial, didapat setelah dilakukan pengembangan dan proses perevisian.

Permainan dan paket permainan interaksi sosial yang telah dijelaskan kemudian dikembangkan dalam paket permainan dengan bahasa yang lebih menarik tanpa menghilangkan pesan atau makna dari setiap isinya. Apabila disesuaikan dengan materi hasil penilaian kebutuhan, maka komposisi isi dari paket permainan adalah sebagai berikut

- a) Bagian Pendahuluan; berisi penjelasan tentang paket permainan interaksi sosial.
- b) Bagian 1 (Keakraban); berisi permainan nama dan hobi, suara hewan, grouping juggle, sifat nama dan bum-bus.

- c) Bagian 2 (Kerja sama); berisi permainan kapal pecah, kursi goyang, koleksi kartu, casting, dan seberang sungai.
- d) Bagian 3 (Komunikasi); berisi permainan sambung suku kata, puzzle game, tirukan gaya, tebak gaya, dan lanjutkan lagu.
- e) Bagian 4 (Kreativitas); berisi permainan bayangan cermin, lanjutkan gambar, benda ajaib, tanda tangan tangan kiri dan utak-atik sandi.
- f) Bagian 5 (Kepercayaan); berisi permainan kayu jatuh, cemooh dan pujian, si buta menggambar, percaya kata-kata saya, mobil dan pengemudinya.

Adapun tampilan sampul paket permainan interaksi sosial yang dikembangkan adalah sebagai berikut



Tampilan sampul paket permainan interaksi sosial

Kualitas Paket Permainan

Penilaian terhadap buku panduan didasarkan pada dua tipe data, yakni data kuantitatif yang berupa penilaian angka dari validator ahli, dan data kualitatif yang berupa komentar dan saran terhadap paket permainan yang diberikan oleh validator ahli.

Data kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian terhadap paket permainan ineteraksi sosia yang dikembangkan berupa angka. Penilaian ini terdiri atas data kuantitatif ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna(konselor).

Data ini berasal dari hasil penilaian enam orang yang terdiri atas dua orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa, dan dua orang ahli pengguna (konselor) berturut-turut yaitu (1) Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd., dan (2) Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd., (3) Denok Setiawati, S.Pd, M.Pd, Kons (4) Prof. Dr. Suyatno,M.Pd.(5) Maskur, M.P.d (6) Rini Kuswedoretno, S.Pd. Hasil penilaian dari keenam ahli tersebut adalah sebagai berikut:

Dari kedua ahli materi, rata-rata hasil uji validasi yang diperoleh untuk masing-masing kriteria adalah sebagai berikut :

1. Kriteria kegunaan sebesar 93,75% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.
2. Kriteria kelayakan sebesar 95% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.
3. Kriteria kepatutan sebesar 100% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.
4. Kriteria ketepatan sebesar 98,93% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.

Sedangkan rata-rata keseluruhan hasil penilaian dari kedua ahli untuk kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan adalah 96,92% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.

Jika dilihat dari hasil uji kedua ahli pengguna, rata-rata hasil uji validasi yang diperoleh untuk masing-masing kriteria adalah sebagai berikut :

1. Kriteria kegunaan sebesar 100% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.
2. Kriteria kelayakan sebesar 93,75% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.
3. Kriteria kepatutan sebesar 90,63% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.
4. Kriteria ketepatan sebesar 96,88% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.

Sedangkan rata-rata keseluruhan hasil penilaian dari kedua ahli untuk kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan adalah 95,32% jika berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah **sangat baik dan tidak diperlukan revisi**.

Data Kualitatif

Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian terhadap paket permainan interaksi sosial yang dikembangkan berupa saran, masukan/komentar. Penilaian ini terdiri atas data kualitatif ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna (konselor).

Berdasarkan instrumen penilaian ahli, data kualitatif yang berupa komentar, masukan/saran dapat disimpulkan sebagai berikut

AHLI	SARAN
Ahli Materi	• Kesesuaian permainan
Ahli Media	• Keselarasan gambar dalam paket

AHLI	SARAN
Ahli Bahasa	• Kesesuaian penggunaan kata
Ahli pengguna	• Permainan dapat diaplikasikan di sekolah menengah

Berdasarkan hasil tersebut, beberapa hal yang berupa saran kemudian dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan kemampuan dan kapasitas pengembang.

Pembahasan

Pengembangan paket permainan ini merupakan salah satu solusi permasalahan yang dihadapi oleh guru BK dalam pelaksanaan pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah khususnya dalam rangka meningkatkan interaksi sosial siswa. Peneliti mengembangkan paket yang berisi dua puluh lima permainan yang digolongkan menjadi lima bagian yang memiliki dasar yaitu hasil analisis kebutuhan siswa mengenai kebutuhan ketrampilan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Lima bagian tersebut adalah keakraban, kerja sama, komunikasi, kreativitas dan kepercayaan. Lima bagian ini merupakan hasil turunan dari indikator dan bentuk-bentuk interaksi sosial. Kunci awal suatu interaksi sosial adalah melalui pengenalan. Dalam hal ini peneliti mengembangkan bagian keakraban dengan diisi permainan-permainan yang mendukung tujuan tersebut. Berbeda lagi dengan kerja sama yang merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang positif dan harus ditingkatkan, kerja sama sangat diperlukan dalam proses interaksi sosial untuk mencapai tujuan bersama (Abror, 2014).

Komunikasi merupakan syarat utama terjadinya interaksi sosial. Jadi, sudah sepatutnya berada dalam ketrampilan yang harus dilatihkan kepada siswa. Sedangkan kreativitas dan kepercayaan merupakan bagian turunan kebutuhan dalam interaksi sosial. Karena pada dasarnya dalam berinteraksi dengan orang lain, disamping harus memiliki kreativitas siswa juga harus mampu menunjukkan rasa percayanya terhadap rekan dalam berinteraksi sosial tersebut.

Dalam paket permainan interaksi sosial ini, terdapat banyak kategori permainan. Misalnya: permainan khayal pada permainan *casting*, tiruan gaya, dsb dan permainan konstruktif pada *puzzle game*, si buta menggambar, dsb. Bukan hanya itu, permainan dalam paket ini juga berbasis *quantum teaching* yang menuntut guru BK mampu memahami dunia siswa sehingga layanan bimbingan dan konseling dapat berjalan sesuai dengan tujuan layanan.

Pengembangan ini juga melalui beberapa tahap uji yaitu uji validasi ahli dan uji pengguna. Namun sebelum melalui tahap uji, produk dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli media dan ahli materi. Pada setiap tahap, produk melewati tahap revisi terlebih dahulu sebelum lanjut ke tahap baru.

Pada tahap uji ahli pengguna, guru BK juga mencoba mengaplikasikan permainan yang ada dalam paket

permainan interaksi sosial ini pada siswa. Guru BK SMPN 1 Kamal Bangkalan mengaplikasikan permainan kerja sama yakni *casting* di kelas VIII C. Hasilnya, selain permainan ini dapat dilaksanakan sesuai dengan petunjuk dalam paket, Guru BK menyampaikan bahwa siswa memang lebih antusias dalam proses pemberian layanan jika menggunakan teknik bermain. Berdasarkan keterangan guru BK tersebut, proses pemberian layanan BK yang mengacu pada konsep *Bawalah dunia mereka ke dunia kita, antarkan dunia kita ke dunia mereka* sudah berjalan. Sehingga tidak ada lagi keluhan siswa mengenai layanan yang diberikan oleh guru BK. Hal ini sesuai dengan pendapat Santrock (2010) yang menyatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri.

Berbeda dengan aplikasi isi paket permainan di SMAN 22 Surabaya, guru BK memilih mengaplikasikannya dalam konteks bimbingan kelompok teknik bermain dengan inovasi beberapa permainan. Adapun permainan tersebut adalah suara hewan dan benda ajaib. Peserta bimbingan adalah siswa yang memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah dari beberapa kelas di kelas X. Hasil dari layanan tersebut, siswa yang memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah tersebut mampu berinteraksi dengan siswa lain secara sukarela dan asertif. Hal ini sesuai dengan poin penting pada tahap perkembangan individu usia remaja yakni memiliki hubungan yang matang dan baik dengan teman sebayanya melalui interaksi yang positif. Menurut guru BK, permainan dalam paket ini sesuai dengan tujuan dan sasaran.

Di SMPN 51 Surabaya dan SMAN 13 Surabaya, paket permainan ini dipraktikkan oleh guru BK pada layanan klasikal dan kelompok. Guru BK menyampaikan bahwa pengembangan paket permainan ini sangat berguna. Permainan di dalam paket juga dapat diterima dengan baik oleh siswa. Namun di lapangan, kebutuhan waktu pemberian layanan berbeda antara sekolah menengah pertama dengan sekolah menengah atas. Perbedaan waktu yang dibutuhkan ini dipengaruhi oleh banyaknya siswa yang mengikuti layanan. Misalnya, pada layanan bimbingan klasikal Guru BK cenderung menghabiskan banyak waktu untuk mengkondisikan siswa. Bukan hanya itu, perbedaan waktu yang dibutuhkan juga berbanding lurus dengan tingkat psikis siswa. Di SMP, guru BK menghabiskan waktu 5-10 menit untuk proses pengkondisian siswa. Berbeda di SMA, guru BK hanya membutuhkan 2-5 menit untuk hal tersebut. Namun, Hal ini tidak berpengaruh dengan waktu permainan yang tercantum di paket permainan interaksi sosial karena penghitungan waktu permainan dimulai ketika permainan siap dimainkan.

Sedangkan aplikasi permainan dalam paket permainan ini di SMPN 3 Madiun tidak dilaksanakan setelah paket ini dikembangkan, melainkan dilaksanakan sebelumnya. Berbeda dengan sekolah sebelumnya, di sekolah ini, peneliti yang secara langsung mempraktikkannya. Guru BK SMPN 3 Madiun sebagai guru pembimbing peneliti pada waktu itu, menyarankan agar peneliti mengembangkan paket permainan yang

berisi permainan-permainan tersebut. Guru BK menilai hal itu sangat efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Berdasarkan hasil tersebut, paket permainan ini dapat diterima dengan baik di lapangan.

Terlepas dari beberapa temuan tersebut, Kesimpulan dari hasil konsultasi dengan ahli media dan ahli bahasa, uji ahli Bimbingan dan Konseling, serta uji validasi guru BK terhadap paket permainan interaksi sosial menunjukkan bahwa paket permainan interaksi sosial untuk siswa sekolah menengah telah memenuhi empat kriteria akseptabilitas yaitu kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa paket permainan interaksi sosial untuk siswa sekolah menengah yang berisi dua puluh lima permainan dengan lima kriteria yaitu keakraban, kerja sama, komunikasi, kreativitas, dan kepercayaan. Masing-masing kriteria diwakili dengan lima permainan. Permainan pada kriteria keakraban adalah nama dan hobi, suara hewan, *grouping juggle*, sifat nama dan bum-bus. Pada kriteria kerja sama, terdapat permainan kapal pecah, kursi goyang, koleksi kartu, *casting* dan seberang sungai. Sedangkan pada kriteria komunikasi terdapat permainan sambung suku kata, *puzzle game*, tirukan gaya, tebak gaya dan lanjutkan lagu. Kemudian pada kriteria kreativitas terdapat permainan bayangan cermin, lanjutkan gambar, benda ajaib, tanda tangan kiri dan utak-atik sandi. Dan yang terakhir adalah kriteria kepercayaan dengan permainan kayu jatuh, cemooh dan pujian, si buta menggambar, percaya kata-kata saya dan mobil dan pengemudinya.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan uji pengguna, Paket permainan ini memenuhi kriteria kelayakan produk sangat baik dan tidak perlu direvisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa paket permainan interaksi sosial telah memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan) untuk diaplikasikan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah menengah.

Saran

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Paket permainan interaksi sosial ini diharapkan dapat membantu atau mempermudah guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan BK pada bidang sosial khususnya untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Mengingat pada usia sekolah menengah, siswa diharapkan mampu mengaktualisasikan dirinya dengan optimal dalam kehidupan sosialnya karena pada tahap ini siswa sudah harus mampu menjalankan peran sosialnya sesuai *gendernya*.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan paket permainan interaksi sosial ini hanya terbatas pada uji validasi ahli pengguna yaitu guru BK, sehingga diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan tahapan penelitian

pengembangan hingga uji coba lapangan yaitu menguji efektivitas kelompok kecil dan kelompok besar dari penggunaan paket. Selain itu, untuk meningkatkan wawasan guru BK tentang metode bermain dalam bimbingan dan konseling, peneliti lain dapat menambahkan jenis permainan yang belum ada dalam paket permainan interaksi sosial ini ataupun mengembangkan paket permainan dengan basis permainan yang berbeda dari pengembangan paket ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Tamamul. 2014. *Penerapan Bimbingan Kelompok Permainan Modifikasi Scrabble Untuk Membantu Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII B Di SMP Negeri 20 Surabaya*. Skripsi Tidak Diterbitkan. FIP UNESA
- Dayakisni, Tri dan Hudaniah. 2009. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Lusiana, Iis. 2014. Jurnal Online Psikologi Vol. 02, No. 01. *Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Bersama Orang Tua Dan Remaja Yang Tinggal Di Panti Asuhan*. <http://ejournal.umm.ac.id>.
- Mulyadi, Nurhinggil Fitri. 2015. *Pengembangan paket bimbingan perencanaan karir untuk siswa kelas x di sekolah menengah atas negeri 11 surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan PPB/BK FIP Unesa.
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa University Press.
- Naqiyah, Najlah. 2016. Perlindungan Perempuan dan Anak dengan Bimbingan Pribadi dan Sosial, (Online), <http://najlah.blogspot.co.id> /2016/03/perlindungan-perempuan-dan-anak-dengan-bimbingan-pribadi-dan-sosial.html, diakses 1 Mei 2016).
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 2014. *Instrumen dan Rubrik B3 Penilaian Buku Pengayaan Kepribadian*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitiandan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.(pdf.file).<http://puskurbuk.net/web13/penilaian-buku-nonteks-pelajaran.html>. Diakses pada 2 Oktober 2015.
- Riksa, Yusi. 2008. Konsep dan Aplikasi BK: Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Bela Bermakna. PPB. UPI
- Sadiman, Arief S (dkk). 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John. 2007. *Adolescence, eleventh edition (Remaja, jilid 2, edisi kesebelas)*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John. 2010. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, W Sarlito. 2012. *Psikologi Remaja Edisi Revisi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Setyosari, Punaji 2010. *Metode Penelitian Pengembangan dalam Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Yudhawati, Ratna & Dany, Haryanto. 2011. *Teori-teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka